

**PENGENALAN SEKOLAH ALAM MELALUI *WEBSITE*
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Arif Alfian Wibisono

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PENGENALAN SEKOLAH ALAM MELALUI *WEBSITE*
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	A.361/H/5/2014
KLAS.	
DATE	21 Jan 2014
FILED	JP

PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Arif Alfian Wibisono



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

PENGENALAN SEKOLAH ALAM MELALUI *WEBSITE* DAN MEDIA PENDUKUNGNYA



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2013

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PENGENALAN SEKOLAH ALAM MELALUI *WEBSITE* DAN MEDIA PENDUKUNGNYA diajukan oleh Arif Alfian Wibisono, NIM 081 1696 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 November 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP. 19780221 200501 1002

Pembimbing II/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn

NIP. 19720909 200812 1001

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19801125 200812 1 003

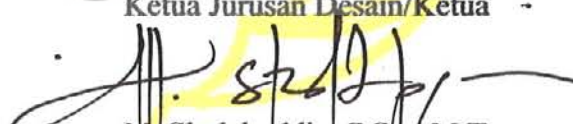
Ketua Program Studi/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



*Kupersembahkan kepada Bapak, Ibu, Adik-Adikku
dan Keluarga Besarku*



" Visi tanpa tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia "

(Joel Arthur Barker)

KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan jalan terbaikNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan sebaik – baiknya.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya Pengenalan Sekolah Alam Melalui *Website* dan Media Pendukungnya.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. *Allah subhanahu wa ta'ala*, atas karuniaNya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan.
3. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.sn. Selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Beliau juga telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen *cognate* Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya menjadi lebih baik.
6. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan pengarahan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.

7. Bapak Hartono Karnadi, M.Sn, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu dan melancarkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan masa kuliah saya.
8. Segenap dosen di program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan YME. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi bertambahnya pengetahuan.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat dijadikan salah satu sumber penggalian ide kreatif untuk perancangan Tugas Akhir selanjutnya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 25 November 2013

Arif Alfian Wibisono

UCAPAN TERIMAKASIH

1. *Allah subhanahu wa ta'ala*, atas karuniaNya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak, Ibu dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan.
3. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, terima kasih atas bimbingannya selama ini.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.sn. Selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Terimakasih atas bimbingan saran dan perhatiannya.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn. M.Sn. selaku dosen *cognate* Tugas Akhir. Terima kasih atas masukan-masukan yang sangat bermanfaat.
6. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain.
7. Bapak Hartono Karnadi, M.Sn, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
8. Segenap dosen di program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Segenap karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang memberikan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Alfris Sarwinto adikku, terima kasih atas bantuan dan doanya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Bagus Prasetyo adikku, terima kasih atas doanya.
12. Brigita Padhang, terima kasih atas bantuan dan dorongan untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Arthur Esais Jati kakakku. Terima kasih untuk *sharing* dan obrolannya yang sangat membangun.
14. Julian Alfin adikku yang selalu memberikan semangat.
15. Eka Fahma rekan kerjaku. Terima kasih atas segala bantuan pemrograman *website* selama berlangsungnya pengerjaan Tugas Akhir ini. *Matur nuwun*

16. Yoyo hins ita rekan kerjaku. Terima kasih atas segala bantuan dalam menyelesaikan seluruh pekerjaan Tugas Akhir ini. Seluruhnya bermanfaat bung.
17. Ahlul Faradish Resha, S.Si. selaku *owner* MITRA TEKNOLOGI INDONESIA. Terima kasih atas kelonggaran waktu, toleransi dan bimbingannya. Saya banyak belajar dari mas Ahlul.
18. Segenap karyawan MITRA TEKNOLOGI INDONESIA yang telah membantu dan memberikan toleransi pada setiap proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
19. Rekan-rekan Karangtaruna dan Remais Sabrang, terima kasih atas toleransi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
20. Teman-teman Tugas Akhir periode tengah semester 2013. Budi, Denny, Ebi, Endi, Risna, Ita, Tofa, Dipo, Rizky. Semangat selamanya.
21. Segenap teman-teman DKV angkatan 2008, terima kasih atas lingkungan yang kompetitif, semangat, bimbingan dan motivasinya dalam proses belajar selama ini. Semoga kita semua sukses. Amin.

Yogyakarta, 25 November 2013

Arif Alfian Wibisono

ABSTRAK

Arif Alfian Wibisono

Pengenalan Sekolah Alam Melalui
Website dan Media Pendukungnya

Sekolah alam adalah konsep pendidikan yang secara umum cocok diterapkan di penjuru nusantara. Hadirnya konsep pendidikan sekolah alam secara berangsur mulai dirasakan masyarakat luas melalui peliputan berbagai media. Namun tanpa adanya pengenalan lebih lanjut, berakibat pada pemaknaan yang dangkal tentang sekolah alam. Hal tersebut disebabkan karena sulitnya masyarakat mendapatkan materi tentang konsep pendidikan sekolah alam untuk dipelajari dan dipahami. Atas permasalahan tersebut, *website* dipilih sebagai media pengenalan untuk menjembatani kebutuhan masyarakat terhadap informasi tentang sekolah alam maupun kebutuhan sekolah alam untuk menampung opini dan aspirasi masyarakat. Pemilihan *website* didasari oleh perkembangan teknologi dan perilaku masyarakat yang saat ini mengandalkan akses internet sehari-hari. Dilihat dari tujuannya, pengenalan bukanlah promosi. *Website* sekolah alam didesain *responsive* sehingga tetap mampu tampil estetik dalam berbagai perangkat. *Website* yang efektif dan komunikatif dengan pendekatan *layout* yang ilustratif serta tata navigasi yang sederhana bertujuan untuk membuat *audience* lebih mudah memahami konsep pendidikan sekolah alam. Dengan segmentasi khusus, *website* pengenalan sekolah alam diharapkan mampu menjadi sumber informasi utama tentang sekolah alam.

Kata kunci : *Website*, Sekolah Alam, Pengenalan

ABSTRACT

Arif Alfian Wibisono

The Introduction of *Sekolah Alam*

Through Website and Other Supported Media

The concept of *Sekolah Alam* is generally suitable to be applied in Indonesia. The presence of *Sekolah Alam* concept is gradually known by public through various media. However, without further introduction, it will lead superficial interpretation of *Sekolah Alam*. It happens because people get the difficulty to find out the material about education concept of *Sekolah Alam*, so they cannot learn about *Sekolah Alam* intensively. Based on this problem, website is selected as the introduction to bridge the needs of people in *Sekolah Alam* information and to accommodate public's aspiration and opinion about *Sekolah Alam*. The selection of website is based on the development of technology and the behavior of people who currently rely on daily internet access. Viewing from the goal, this introduction of *Sekolah Alam* is not a promotion. *Sekolah Alam* website is designed responsively, so it can perform in a variety of devices aesthetically. An effective and communicative website with illustrative layout approach and simple navigation system, aims to make the audience more easily understand the concept of education in *Sekolah Alam*. By a particular segmentation, the introduction of the *Sekolah Alam* website is expected to be the main source of information about the *Sekolah Alam*.

Key words : Website, *Sekolah Alam*, Introduction

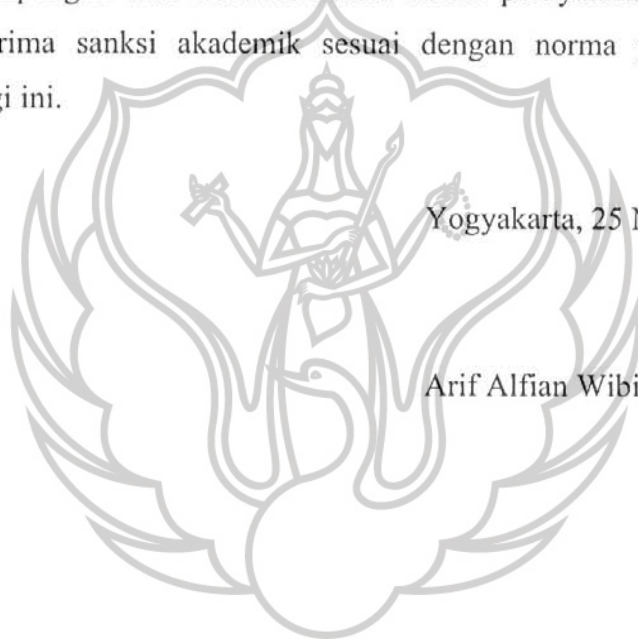
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PENGENALAN SEKOLAH ALAM MELALUI *WEBSITE* DAN MEDIA PENDUKUNGNYA** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 25 November 2013

Arif Alfian Wibisono



DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Persembahan	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	vi
Abstrak	viii
Pernyataan Keaslian	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	3
E. Batasan Lingkup Perancangan	4
F. Metode Perancangan	4
1. Data yang Dibutuhkan	4
a. Data Verbal	4
b. Data Visual	4
2. Metode Pengumpulan Data	4
a. Wawancara	4
b. Kajian Literatur	5
c. Dokumentasi	5
3. Metode Analisi Data	5
4. Instrumen yang Digunakan	5
a. Pengumpulan Data	5
b. Proses Perancangan	5

5. Langkah-Langkah Perancangan	5
a. Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data	6
1) Wawancara	6
2) Studi Pustaka	6
b. Tahap Perancangan	6
1) Eksperimen Gaya Desain	6
2) <i>Layout</i> Kasar	6
3) <i>Layout</i> Komperhensif	6
4) Eksekusi Desain	6
5) Pembuatan <i>Dummy</i>	6
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	12
A. Identifikasi	12
1. Identifikasi Lembaga	12
a. Konsep Sekolah Alam	12
b. Syarat Implementasi Konsep Sekolah Alam	16
c. Implementasi Belajar Bersama Alam	21
2. Identifikasi Objek	25
a. Sanggar Anak Alam	25
b. Sekolah Alam Nurul Islam Yogyakarta	30
B. Data <i>Client</i>	35
C. Teori Media	35
1. <i>Website</i>	35
2. Unsur-Unsur <i>Website</i>	37
a. <i>Domain</i>	37
b. <i>Hosting</i>	37
c. <i>Script</i> / Bahasa Pemrograman	37
d. Desain <i>Website</i>	38
D. Analisis Data	50

E. Pengguna Internet di Indonesia	52
F. Kesimpulan Analisis	53
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	55
A. Tujuan Komunikasi	55
B. Strategi Komunikasi	55
C. Konsep Media <i>Website</i> Pengenalan Sekolah Alam	55
1. Tujuan Media	56
a. Jangkauan (<i>reach</i>)	56
b. Frekuensi (<i>frequency</i>)	56
c. Kesenambungan (<i>continuity</i>)	56
2. Paduan Media	57
a. Media Utama	58
b. Media Pendukung	58
3. Program Media	60
a. Program Media Utama	60
b. Program Media Pendukung	61
D. Konsep Kreatif	62
1. Tujuan Kreatif	63
2. Strategi Kreatif	63
a. Isi Pesan	63
b. Bentuk Pesan	64
c. Visual	64
3. Analisis <i>Target Audience</i>	64
a. <i>Target Audience</i>	64
b. Personifikasi <i>Target Audience</i>	65
4. Program Kreatif	68
a. Pemilihan Karakter	69
b. Pemilihan Warna	70
c. Pemilihan Tipografi	71
d. Navigasi / Tombol	71

e. Pemilihan <i>framework</i>	72
f. Halaman	72
g. <i>Site Map</i>	76
h. <i>Story Line</i>	80
1) <i>Website</i>	80
2) Media Pendukung	83
BAB IV VISUALISASI	86
A. Sinopsis	87
B. Studi Visual	87
1. Studi Tipografi	87
2. Studi Warna	89
3. Studi Logo	89
4. Studi Unsur Visual	93
5. Studi Karakter Ilustrasi	98
6. Studi Ilustrasi <i>Website</i>	101
7. Layout Halaman	115
C. Media Pendukung	139
1. <i>Merchandise</i>	139
2. Advertorial	144
3. Facebook <i>Fanpage</i>	144
4. <i>Stand Banner Event</i>	145
5. <i>Stand Launching Event</i>	146
BAB V PENUTUP	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sri Wahyaningsih pendiri sanggar anak alam bersama siswa	25
Gambar 2. Siswa sanggar anak alam warga negara asing	27
Gambar 3. Kegiatan <i>outbound</i> sekolah alam nurul islam Yogyakarta	33
Gambar 4. Kunjungan dosen dan mahasiswa UIN Yogyakarta	34
Gambar 5. <i>Cover digital book web design book of trends 2013-2014</i>	39
Gambar 6. <i>Website</i> dengan gaya <i>the era of content</i>	40
Gambar 7. <i>Website</i> dengan gaya <i>story telling</i>	41
Gambar 8. <i>Website</i> dengan gaya <i>responsive website</i>	42
Gambar 9. <i>Website</i> dengan gaya <i>flat design</i>	43
Gambar 10. <i>Website</i> dengan gaya <i>parallax schrolling</i>	44
Gambar 11. <i>Website</i> dengan gaya <i>video background</i>	45
Gambar 12. <i>Website</i> dengan gaya <i>non-standart navigation</i>	46
Gambar 13. <i>Website</i> dengan gaya <i>fixed navigation</i>	47
Gambar 14. <i>Website</i> dengan gaya <i>mix and match typography</i>	48
Gambar 15. <i>Website</i> dengan <i>clarity and simplicity</i>	49
Gambar 16. Ilustrasi komik Little Lulu tahun 1960	68
Gambar 17. Ilustrasi serial kartun King Leonardo tahun 1960	69
Gambar 18. Ilustrasi karya joe chou	70
Gambar 19. Palet warna pastel	71
Gambar 20. Logo twitter bootstrap	72
Gambar 21. <i>Site map website</i> pengenalan sekolah alam 1	77
Gambar 22. <i>Site map website</i> pengenalan sekolah alam 2	78
Gambar 23. <i>Site map website</i> pengenalan sekolah alam 3	79
Gambar 24. <i>Site map website</i> pengenalan sekolah alam	80
Gambar 25. Alternatif tipografi	87
Gambar 26. Daftar warna terpilih	89
Gambar 27. Sketsa alternatif logo sekolah alam	90
Gambar 28. Logo terpilih dengan format positif negatif	91
Gambar 29. Final desain logo sekolah alam	91

Gambar 30. Unsur logo sekolah alam	92
Gambar 32. Tabel unsur visual <i>website</i> pengenalan sekolah alam	94
Gambar 33. Tabel unsur visual tombol / navigasi	97
Gambar 34. Siswa dan fasilitator sekolah alam berkumpul	98
Gambar 35. Gedung tempat belajar sekolah alam tangerang	98
Gambar 36. Kegiatan belajar langsung dengan media tanaman	99
Gambar 37. Sketsa alternatif bentuk Ilustrasi	99
Gambar 38. Ilustrasi terpilih sebagai pedoman ilustrasi	100
Gambar 39. Sketsa ilustrasi halaman <i>index</i>	101
Gambar 40. Sketsa ilustrasi halaman <i>home</i>	101
Gambar 41. Sketsa ilustrasi halaman devinisi : <i>Icon</i> belajar	102
Gambar 42. Sketsa ilustrasi halaman devinisi : <i>Icon</i> alam	102
Gambar 43. Sketsa ilustrasi halaman devinisi : <i>Icon</i> BBA	103
Gambar 44. Sketsa ilustrasi halaman syarat : Buku berkualitas	103
Gambar 45. Sketsa ilustrasi halaman syarat : Guru sebagai fasilitator	104
Gambar 46. Sketsa ilustrasi halaman syarat : Metode	104
Gambar 47. Sketsa ilustrasi halaman implementasi : Belajar khas	105
Gambar 48. Sketsa ilustrasi halaman implementasi : <i>Green lab</i>	105
Gambar 49. Sketsa ilustrasi halaman implementasi : <i>In-situ development</i>	106
Gambar 50. Sketsa ilustrasi artikel kurikulum dan fasilitas	106
Gambar 51. Sketsa ilustrasi artikel perkembangan anak	107
Gambar 52. Ilustrasi halaman <i>index</i>	107
Gambar 53. Ilustrasi halaman <i>home</i>	108
Gambar 54. Ilustrasi halaman syarat implementasi : Buku berkualitas ...	108
Gambar 55. Ilustrasi halaman syarat implementasi : Guru	109
Gambar 56. Ilustrasi halaman syarat implementasi : Metode	109
Gambar 57. Ilustrasi halaman implementasi : <i>Green lab</i>	110
Gambar 58. Ilustrasi halaman implementasi : <i>In-situ development</i>	110
Gambar 59. Ilustrasi halaman implementasi konsep : Belajar khas	111
Gambar 60. Ilustrasi <i>icon</i> : Belajar	111
Gambar 61. Ilustrasi <i>icon</i> : Alam	112

Gambar 62. Ilustrasi <i>icon</i> : belajar bersama alam	113
Gambar 63. Ilustrasi <i>pop up</i> : Alam	113
Gambar 64. Ilustrasi <i>pop up</i> : Belajar	114
Gambar 65. Ilustrasi <i>pop-up</i> : Belajar bersama alam	114
Gambar 66. Sketsa alternatif halaman <i>index</i>	115
Gambar 67. Sketsa alternatif halaman survei	116
Gambar 68. Sketsa alternatif halaman <i>home</i>	117
Gambar 69. Sketsa alternatif halaman definisi	118
Gambar 70. Sketsa alternatif halaman syarat	119
Gambar 71. Sketsa alternatif halaman implementasi	120
Gambar 72. Sketsa alternatif halaman galeri	121
Gambar 73. Sketsa alternatif halaman artikel	122
Gambar 74. Halaman <i>index</i>	123
Gambar 75. Halaman survei	123
Gambar 76. Halaman survei : sukses	124
Gambar 77. Halaman survei : <i>pop up</i> pemenang	124
Gambar 78. Halaman <i>home</i>	125
Gambar 79. Halaman definisi	125
Gambar 80. Halaman definisi : <i>pop up</i> belajar	126
Gambar 81. Halaman definisi : <i>pop up</i> alam	126
Gambar 82. Halaman definisi : <i>pop up</i> belajar bersama alam	127
Gambar 83. Halaman syarat : metode belajar	127
Gambar 84. Halaman syarat : Guru sebagai fasilitator	128
Gambar 85. Halaman syarat : buku berkualitas	128
Gambar 86. Halaman implementasi : <i>green lab</i>	129
Gambar 87. Halaman implementasi : <i>in-situ development</i>	129
Gambar 88. Halaman implementasi : belajar khas	130
Gambar 89. Halaman galeri	130
Gambar 90. Halaman galeri : <i>pop up</i> foto	131
Gambar 91. Halaman artikel	132
Gambar 92. Halaman artikel : <i>pop up</i> artikel	133

Gambar 93. Tampilan <i>web mobile</i> : <i>Index</i> dan <i>home</i>	134
Gambar 94. Tampilan <i>web mobile</i> : Belajar khas dan devinisi	135
Gambar 95. Tampilan <i>web mobile</i> : Galeri dan artikel	136
Gambar 96. Tampilan <i>mock up tablet</i> : <i>index</i>	137
Gambar 97. Tampilan <i>mock up laptop</i> : <i>home</i>	135
Gambar 98. Tampilan <i>mock up laptop</i> : <i>index</i>	135
Gambar 99. Media pendukung <i>t-shirt</i> laki-laki	139
Gambar 100. Media pendukung <i>t-shirt</i> perempuan	140
Gambar 101. Media pendukung <i>tote bag</i>	140
Gambar 102. Media pendukung topi <i>bucket</i>	141
Gambar 103. Media pendukung pin	141
Gambar 104. Skema kemasan <i>merchandise</i>	142
Gambar 105. <i>Final art work</i> kemasan <i>merchandise</i>	143
Gambar 106. <i>Final art work</i> layout halaman advertorial	144
Gambar 107. <i>Final art work</i> tampilan facebook <i>fanpage</i> sekolah alam ...	144
Gambar 108. <i>Final art work</i> tampilan <i>stand banner lauching website</i>	145
Gambar 109. <i>Final art work</i> stand pameran sekolah alam	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih diwarnai dengan berbagai permasalahan. Salah satu diantaranya adalah ketidakmampuan pemerintah menyelenggarakan pendidikan berkualitas yang menghasilkan lulusan berkopetensi tinggi di bidangnya masing-masing. Hal tersebut mendorong para aktifis pendidikan di Indonesia untuk membangun sistem pendidikan alternatif yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Sistem pendidikan tersebut dikenal dengan nama sekolah alam.

Berbeda dengan sistem pendidikan formal yang bersifat seragam dan masal, Sekolah alam menghadirkan pendidikan kepada anak dengan memberikan kebahagiaan, kepercayaan diri dan kemandirian pada anak dengan media lingkungan sekitar. Sistem pendidikan ini memadukan teori dan ilmu terapan sebagai satu kesatuan. Sekolah alam tidak hanya spesifik mengukur perkembangan anak didik semata, pada banyak hal model pendidikan integratif ini diharapkan mampu mencairkan batas antara guru dan murid untuk menciptakan proses dialogis dalam pembelajaran. Dengan demikian, baik anak maupun pendidik sama-sama menemukan kebenaran pengetahuan.

Sekolah alam adalah wadah pembangunan kemanusiaan dalam individu masing-masing. Nilai-nilai kemanusiaan secara utuh diharapkan mampu membantu anak berkembang dalam kreativitas dan pengetahuan yang cukup luas serta kematangan sikap dalam mengambil keputusan. Menurut Jhon Dewey dalam, (Karyanto, Ibe 2011:35) “membangun kemanusiaan adalah proses pendidikan untuk menghadapi lingkungan saat ini dan seterusnya”. Maka secara umum sistem pendidikan sekolah alam mengedepankan olah kreativitas anak dalam penerapannya sehari-hari. Kematangan berfikir dan pengetahuan luas yang

dikemas dalam nilai-nilai kemanusiaan akan mempermudah jalan untuk menghadapi keseharian mereka sebagai manusia. Sekolah alam merupakan respon atas berbagai bentuk kasus dan permasalahan yang menimpa anak didik di Indonesia, sepertihalnya visi pendidikan Alexander Sutherland Neill pendiri Summerhill School yang meyakini bahwa “tidak ada anak jahat, yang ada adalah orangtua bermasalah, guru bermasalah dan sekolah bermasalah yang melahirkan anak-anak bermasalah” (Neill 2007:15).

Dewasa ini sekolah alam semakin populer berkat sorotan media yang banyak menampilkan profil sekolah alam sebagai pendidikan alternatif. Hal tersebut mendorong meningkatnya minat masyarakat untuk mempercayakan sekolah alam sebagai rumah pendidikan untuk anak-anaknya. Namun seiring dengan perkembangan dan persebaran sekolah alam di berbagai kota di Indonesia, belum diiringi dengan informasi yang memadai yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Hanya beberapa sekolah alam yang menyediakan laman *website* sebagai sumber informasi untuk dipelajari dan dipahami calon orang tua murid. Sementara bentuk promosi konvensional terhalang syarat dan perizinan yang panjang dari pemerintah mengingat sekolah alam tidak bernaung dibawah Dinas Pendidikan.

Sepanjang perjalanannya hingga saat ini, banyak masyarakat yang salah mengartikan Sekolah Alam sebagai kegiatan *outbound* atau bahkan tempat penitipan anak. Hal tersebut harus diluruskan melalui edukasi pengenalan sekolah alam sebagai salah satu upaya untuk mengajak masyarakat ikut berperan serta mendukung sekolah alam sebagai pendidikan alternatif baik melalui keikutsertaan maupun pemahaman yang benar. Internet menjadi media paling relevan sebagai wadah informasi yang dapat diakses secara luas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *website* sebagai sarana pengenalan untuk membangun pemahaman tentang sekolah alam sebagai sistem pendidikan alternatif kepada masyarakat secara komunikatif dan efektif ?

C. Tujuan Perancangan

1. Menjadi media pengenalan tentang sistem pendidikan sekolah alam sebagai pendidikan alternatif yang dikemas dengan paduan antara unsur textual dan visual, sehingga dapat dipahami dengan mudah dan menyenangkan.
2. Sebagai media untuk mempublikasikan berbagai informasi dan perkembangan sekolah alam kepada masyarakat luas. Dengan adanya upaya tersebut diharapkan terbangun *image* positif tentang sekolah alam.
3. Membangun kesepahaman tentang sekolah alam kepada masyarakat dalam satu definisi yang sejalan dengan konsep dasar sekolah alam.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi instansi terkait

Dengan terbangunnya pemahaman yang tepat terhadap konsep dan tujuan sekolah alam, diharapkan masyarakat mampu lebih aktif berperan mendukung sekolah alam baik melalui donasi, keikutsertaan sebagai *volunteer* maupun mempercayakan pendidikan anak pada sekolah alam.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai sumber informasi bagi masyarakat pada umumnya serta calon orang tua murid pada khususnya dalam mempertimbangkan jenis pendidikan yang akan dipilih untuk anak-anak mereka. *Website* pengenalan sekolah alam juga diharapkan mampu menjadi modal dasar para calon orang tua murid yang tertarik untuk mempersiapkan diri dan mempersiapkan anak dalam proses membangun sinergi kepada sekolah alam demi tercipta proses belajar-mengajar yang efisien.

E. Batas Lingkup Perancangan

Demi mencapai hasil terbaik, proses perancangan pengenalan sekolah alam melalui *website* dan media pendukungnya dibatasi dalam hal – hal sebagai berikut :

1. Pengenalan sekolah alam melalui *website* dan media pendukungnya terbatas pada perancangan *interface website* dan media pendukungnya sesuai dengan konsep yang ditentukan dengan penekanan pada aspek desain komunikasi visual.
2. Definisi sekolah alam dirumuskan dari literature terkait dan hasil observasi tentang sekolah alam yang ada di Yogyakarta sebagai narasumber.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Merupakan data yang didapat dari proses pengamatan data literatur serta hasil diskusi dan wawancara narasumber sesuai dengan tema perancangan. Sumber data lain didapat dari media *online* berupa *website* resmi, majalah dan media masa.

b. Data Visual

Merupakan penunjang data verbal yang didapat melalui proses perekaman baik dalam bentuk video maupun foto. Gambar yang diambil merupakan dokumentasi perkembangan serta kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan tema perancangan.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada narasumber terkait sekolah alam di Yogyakarta dalam proses perumusan definisi sekolah alam secara umum.

b. Kajian Literatur

- 1) Studi tentang sekolah alam.
- 2) Studi tentang pendidikan alternatif.

c. Dokumentasi

- 1) Dokumentasi kegiatan wawancara dan diskusi terhadap narasumber.
- 2) Dokumentasi kegiatan dan proses belajar-mengajar di sekolah alam.

3. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam proses perancangan *website* pengenalan sekolah alam adalah 5W+1H. Metode ini digunakan untuk mengupas masalah yang terdapat pada tema perancangan dengan 6 pertanyaan yang mendasar.

4. Instrumen yang digunakan

a. Pengumpulan Data

- 1) Seperangkat komputer
- 2) Alat tulis
- 3) Perekam suara
- 4) Kamera

b. Proses Perancangan

Proses perancangan menggunakan komputer dengan perangkat lunak perancang grafis yaitu adobe Photoshop, adobe Indesign dan Illustrator.

5. Langkah-langkah Perancangan

a. Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data

1) Wawancara

Proses wawancara dan diskusi dengan narasumber yang berkopetensi dengan tema perancangan yang dibahas.

2) Studi Pustaka

Mengamati dan mempelajari berbagai catatan yang terdapat pada literatur terkait dengan tema perancangan sebagai penunjang data wawancara dan landasan keilmuan yang teruji.

b. Tahap Perancangan

1) Eksperimen Gaya Desain

Penentuan bentuk, warna, teknik dan penerapan aplikasi dalam komunikasi visual yang akan dirancang melalui perancangan alternatif desain.

2) Layout Kasar

Proses awal penciptaan melalui sketsa kasar yang digunakan sebagai pedoman dasar proses selanjutnya.

3) Layout Komperhensif

Pengembangan dari layout kasar dengan imbuhan instrumen desain yang lebih detail seperti warna, gaya desain dan alternatif-alternatif lainnya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

4) Eksekusi Desain

Penerapan desain dalam bentuk final perancangan.

5) Pembuatan *Dummy*

Pembuatan *mockup* dari proses final desain untuk membentuk gambaran untuh tentang tema dan kosep perancangan.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Batasan Masalah
- F. Metode Perancangan
 - 1. Data yang Dibutuhkan
 - a. Data Verbal
 - b. Data Visual
 - 2. Metode Pengumpulan Data
 - a. Wawancara
 - b. Kajian Literatur
 - c. Dokumentasi
 - 3. Metode Analisi Data
 - 4. Instrumen yang Digunakan
 - a. Pengumpulan Data
 - b. Proses Perancangan
 - 5. Langkah-Langkah Perancangan
 - a. Tahap Pengumpulan dan Pengolahan Data
 - 1) Wawancara
 - 2) Studi Pustaka
 - b. Tahap Perancangan
 - 1) Eksperimen Gaya Desain
 - 2) Layout Kasar
 - 3) Layout Komperhensif
 - 4) Eksekusi Desain
 - 5) Pembuatan *Dummy*

G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Identifikasi Lembaga

- a. Konsep Sekolah Alam
- b. Syarat Implementasi Konsep Sekolah Alam
- c. Implementasi Belajar Bersama Alam

2. Identifikasi Objek

- a. Sanggar Anak Alam
- b. Sekolah Alam Nurul Islam Yogyakarta

B. Data *Client*

C. Teori Media

1. *Website*

2. Unsur-Unsur *Website*

- a. *Domain*
- b. *Hosting*
- c. *Script / Bahasa Pemrograman*
- d. *Desain Website*
 - 1) *The era of Content*
 - 2) *Story Telling*
 - 3) *Responsive Website*
 - 4) *Flat Design*
 - 5) *Parallax Scrolling*
 - 6) *Video Background*
 - 7) *Non-standart Navigation*
 - 8) *Fixed Navigation*
 - 9) *Mix and Match Typography*

10) *Clarity and Simplicity*

- D. Analisis Data
- E. Pengguna Internet di Indonesia
- F. Kesimpulan Analisis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Komunikasi
- B. Strategi Komunikasi
- C. Konsep Media *Website* Pengenalan Sekolah Alam

- 1. Tujuan Media
 - a. Jangkauan (*reach*)
 - b. Frekuensi (*frequency*)
 - c. Kesenambungan (*continuity*)
- 2. Paduan Media
 - a. Media Utama
 - b. Media Pendukung
- 3. Program Media
 - a. Program Media Utama
 - b. Program Media Pendukung

- D. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Isi Pesan
 - b. Bentuk Pesan
 - c. Visual
 - 3. Analisis Target Audience
 - a. Target Audience
 - b. Personifikasi Target Audience
 - 4. Program Kreatif

- a. Pemilihan Karakter
- b. Pemilihan Warna
- c. Pemilihan Tipografi
- d. Navigasi / Tombol
- e. Pemilihan *framework*
- f. Halaman
- g. *Site Map*
- h. *Story Line*
 - 1) *Website*
 - 2) Media Pendukung

BAB IV VISUALISASI

- A. Sinopsis
- B. Studi Visual
 - 1. Studi Tipografi
 - 2. Studi Warna
 - 3. Studi Logo
 - 4. Studi Unsur Visual
 - 5. Studi Karakter Ilustrasi
 - 6. Studi Ilustrasi *Website*
 - 7. Layout Halaman
- C. Media Pendukung
 - 1. *Merchandise*
 - 2. Advertorial
 - 3. Facebook *Fanpage*
 - 4. Stand *Launching Event*

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

I. Skematika Perancangan

